

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan di segala bidang pendidikan. Kualitas pendidikan merupakan kemampuan lembaga pendidikan dalam mendayagunakan sumber-sumber pendidikan untuk meningkatkan kemampuan belajar seoptimal mungkin (Arikunto, 2009). Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru, siswa, metode, sarana dan prasarana belajar, kurikulum, media serta biaya (Tartono 2006). Guru yang bermutu merupakan faktor utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Balim (2009) bahwa penggunaan model *discovery* mampu meningkatkan ketrampilan sains siswa. Balim (2009) menjelaskan pemahaman konsep, mengolah informasi yang diperoleh oleh siswa meningkat pada penggunaan model pembelajaran *Discovery learning*.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut dapat menggunakan berbagai cara dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Penelitian yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *Macromedia flash 8* dilakukan oleh Ningsih (2013), hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash 8* hasil belajarnya naik 16,23% dan kelas control sebesar 10,46%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SMP dalam kegiatan belajar mengajar.

Oktavia (2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash* rata-rata hasil belajar

sebesar 30,275 dan kelas control sebesar 17,793. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia flash* juga berpengaruh pada siswa SD dalam kegiatan belajar mengajar.

Athiah (2015), penerapan bahan ajar berbasis *Macromedia flash* 8, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata presentase motivasi belajar kelas perlakuan dan kelas kontrol adalah 80,31% dan 73,54%. Nilai rata-rata post-tes kelas perlakuan dan kelas kontrol adalah 88,45% dan 83,06%. Hal ini berarti bahan ajar berbasis *Macromedia flash* berpengaruh baik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran melibatkan indera paling banyak dibandingkan dengan media lainnya sebab dengan multimedia siswa tidak hanya dapat melihat tetapi juga mendengarkan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pemerolehan hasil belajar siswa dimana 75% hasil belajar diperoleh melalui indera penglihatan (mata), 13% diperoleh melalui indera dengar (telinga) dan 12% diperoleh melalui indera lainnya. Namun Sutjiono (2005) dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru masih enggan menggunakan media dalam pembelajaran karena beberapa alasan diantaranya yaitu demam teknologi. Hal tersebut mengakibatkan fasilitas yang telah disediakan sekolah seperti *sound* dan proyektor tidak dapat dimanfaatkan dengan optimal.

Kegiatan pembelajaran yang monoton dan rendahnya perhatian siswa mungkin menjadi salah satu faktor penyebab pasifnya siswa dalam bertanya. Selain ini, kelemahannya adalah ceramah dapat mengakibatkan verbalisme jika tidak disertai dengan alat bantu (media) (Sanjaya, 2009: 204). Pada penggunaan media animasi *brainPOP* menurut hasil penelitian Rosen (2009) juga dilaporkan adanya signifikansi pola pikir siswa terhadap proses pembelajaran dan meningkatnya motivasi siswa pada mata pelajaran sains dan teknologi. Jchkumaat (2007), Multimedia Berbasis Komputer (CBM) merupakan salah satu pembelajaran interaktif yang sepenuhnya didukung komputer. Multimedia ini menggabungkan teks, grafik serta perlengkapan

media lainnya seperti bunyi, animasi dan visual serta menggunakan serangkaian *link* yang memungkinkan pengguna memilih materi yang diinginkan.

Menurut Widowati (2008) keberadaan media adalah sebagai solusi dalam menangani berbagai keterbatasan, sebab tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan pengalaman nyata, misalnya materi pelajaran Ekonomi. Salah satu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran adalah *Macromedia flash 8*.

Menurut Armstrong (2005) *Macromedia flash 8* adalah *authoring tool* yang digunakan oleh desainer dan pengembang *web* untuk membuat presentasi, aplikasi dan konten lainnya yang memungkinkan adanya *interaktivitas user*.

Aplikasi ini mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara animasi, teks, *grafis*, suara, video, efek dan, *interaktivitas user* (Armstrong, 2005; Canavan, 2015)

Macromedia flash 8 adalah *authoring tool* yang digunakan oleh desainer dan pengembangan *web* untuk membuat presentasi, aplikasi dan konten lainnya yang memungkinkan adanya *interaktivitas user* (Canavan, 2015). Keunggulannya adalah mampu memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar *visual*, *auditori* maupun *kinestetik*. Keunggulan lainnya yaitu fitur multimedia seperti video dan animasi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret atau nyata (Suwiwa, 2014).

Menurut National Education Asociation (NEA) (dalam Susilana dan Riyana 2009) media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi peringkat kerasnya. Menurut Schramm (dalam Susilana dan Riyana, 2009) media pembelajaran adalah teknologi pembantu pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Hasil penelitian Sanjaya (2010), pembelajaran sebagai the physical means of conveying instruction content book, film, video tape, etc.

Artinya media adalah alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar..

Minat setiap siswa di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Berdasarkan perbedaan ini, guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal.

Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula, tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, guru di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif yakni menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash 8*. Proses media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash 8* sama hal dengan penyampaian pembelajaran biasanya, namun dengan media pembelajaran ini penyampaian pembelajaran akan lebih mudah. Penyampaian pembelajaran melalui *Macromedia flash 8* memang sudah menjadi pilihan akhir-akhir ini, ini dikarenakan media pembelajaran yang dibuat dengan program *Macromedia flash 8* dapat menampilkan informasi yang berupa data teks, *video*, animasi, *audio*, gambar dan sebagainya. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash 8* pengguna bisa merancang bagaimana bentuk dan jalannya media pembelajaran tersebut agar terlihat menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash 8* dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Discovery learning* dengan Multimed Interaktif Berbasis

Macromedia flash 8 untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mapel Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Ekonomi yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta cenderung pasif dan mudah bosan.
2. Pembelajaran Ekonomi yang menekan pada hafalan membuat siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta kesulitan dalam memahami dan mengingat materi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal – hal berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X IPA dan X IPA 2 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.
2. Penelitian difokuskan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa kelas X IPA 1 dan X IPA 2 SMA Muhammadiyah 1 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi.
3. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah penerapan metode *Discovery learning* dengan multimedial interaktif berbasis *Macromedia flash 8*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka digunakan rumusan masalah penelitian adalah: “Bagaimana pengaruh penerapan metode *Discovery learning* dengan multimedial interaktif berbasis *Macromedia flash 8* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mapel pelajaran ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Surakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilaksanakan adalah untuk mengetahui penerapan metode *Discovery learning* dengan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash 8* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mapel pelajaran ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penerapan multimedia interaktif berbasis *Macromedia flash 8* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Memberikan pengalaman belajar yang variatif bagi siswa sehingga diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman pada materi pelajaran ekonomi.
2. Memberikan referensi pembelajaran *Macromedia flash 8* sebagai media alternatif dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Penelitian dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.